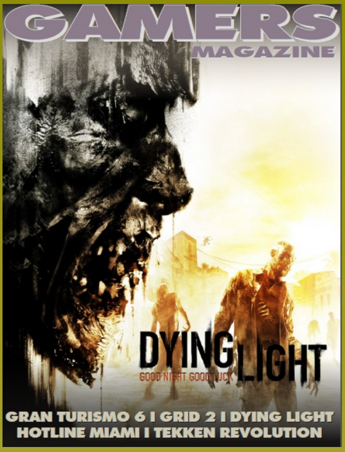
# GAMERS
## MAGAZINE

DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK

GRAN TURISMO 6 I GRID 2 I DYING LIGHT
HOTLINE MIAMI I TEKKEN REVOLUTION


GAMERS
MAGAZINE
DYING LIGHT
GOOD NIGHT GOOD LUCK
GRAN TURISMO 6 I GRID 2 I DYING LIGHT
HOTLINE MIAMI I TEKKEN REVOLUTION

Ten numer wita Was skromną okładką na której widnieje główna grafika DYING LIGHT jednej z największych gier polskiego Techlandu. byliśmy na pokazie przedpremierowym tego tytułu i to wszystko możecie przeczytać w dziale publicystyki więc zapraszam serdecznie.

Ten numer cały opasany jest publicystyką, mało tu recenzjii bo sezon ogórkowy więc zrecenzowaliśmy dla Was coś czego jeszcze nie recenzowaliśmy, i tak oto publikacji doczekało się GRID 2 oraz pseudo darmowy TEKKEN REVOLUTION. Obie gry mają coś w sobie jednak nie pozwoliło to na przebicie wspomnianych tekstów publicystycznych których w tym miesiącu mamy dla Was około 10 stron.

Tak jak co miesiąc tak i ten numer wprowadza coś nowego, nie mówię tu o layoucie magazynu czy składzie ale o nowej możliwości czytania nas. Od dziś możecie robić to poprzez międzynarodowy portal ISSUE na który należy wejść i zacząć czytać. wszystko odbywa się bardzo szybko i przyjemnie dla czytelnika. Więc jesli nie chcecie pobierać numeru na dysk lub telefon możecie przeczytać go bezpośrednio z naszej strony, lub ze strony ISSUE.

Mam nadzieję że przyszły miesiąc przyniesie nam dużo więcej tytułów o których będziemy mogli pisać bo jak na razie to zapowiada się słabo, sezony ogrókowe w naszej branży blokują nas niesamowicie i niechciałbym dopuścić do tego aby konieczne było przesunięcie numeru o miesiąc za sprawą braku materiału.

Nowy numer już na waszych urządzeniach i monitorach więc zapraszam do lektóry i do następnego miesiąca.

PS3

ZAPOWIEDŹ

PRODUCENT:
DENNATION G

WYDAWCA:
DEVOLVER DIGITAL

DATA PREMIERY:
26/CZERWIEC/2013

TRYBY GRY:
SINGIEL

LICZBA GRACZY:
1

DYSTRYBUTOR PL:
??

CENA:
??

PS MOVE:
NIE

3D:
NIE

HOTLINE MIAMI

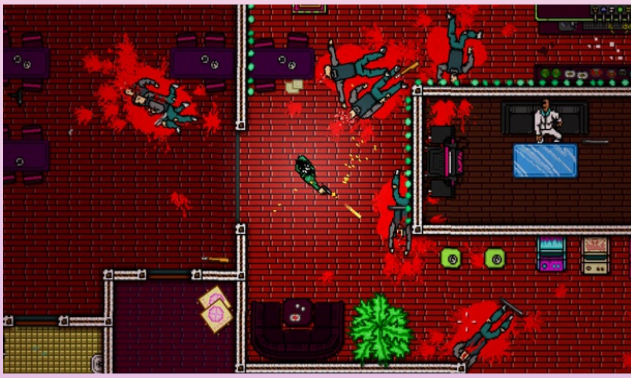
# HOTLINE MIAMI

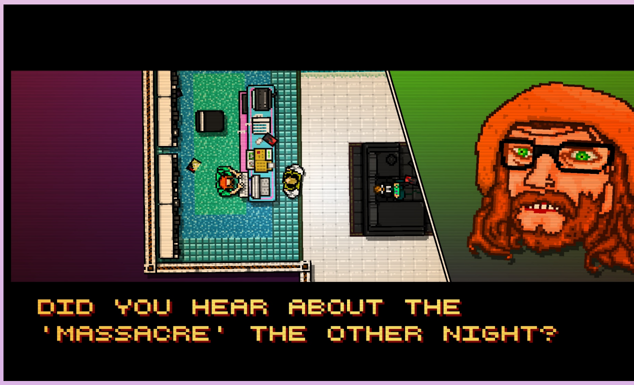
Dla czego tak frustrująca gra może okazać się hitem, poziom trudności który tak frustruje z pewnością ma tu znaczenie ale według mnie większe znaczenie ma stylistyka która podobna jest do tego znanego z pierwszych GTA. Każdy kto grał te gry z pewnością będzie wiedział jak wygląda rozgrywka w rzucie izometrycznym lub nawet z góry.

HOTLINE MIAMI to połączenie takich gier jak GTA i Manhunta. Nasza postać wykonuje polecenia głusu ze słuchawki więc początkowo będziemy mogli czuć się dość dziwnie. Akcja rozgrywa się w Miami lat 80-tych XX wieku. Fabuła skupia się wokół tajemniczych wiadomości nagrywanych na automatyczną sekretarkę głównego bohatera gry, nakłaniających go do popełniania aktów okrutnej przemocy.

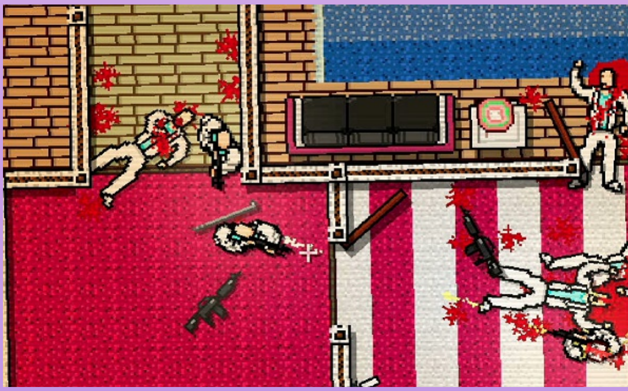
Rozgrywka jest dość prosta lub nawet banalna. Naszym głównym celem jest zabicie wszystkich napotkanych wrogów. będziemy musieli zrobić to w ponad dwódziestu misjach. Zabawa jest bardzo szybka i dynamiczna co nie pozwala na zbyt długie zastanawianie się nad tym jak przejść kolejny etap. Dodatkowo poziom trudności jest na tyle wysoki że etapy będziemy powtarzać wielokrotnie aż dojdziemy do tego jak go przejść. Gra kończy się w momencie kiedy nasz oponent nas walnie bądź do nas strzeli, jeden cios czy jeden pocisk nas zabija, więc można powiedzieć że jest to gra jednego życia.

Tytuł ukaże się na wszystkich konsolach włącznie z przenośnymi więc każdy będzie mógł zatopić w nim zęby.Zapowiada się dość ciekawie choć z pewnością nie dla wszystkich.





DID YOU HEAR ABOUT THE 'MASSACRE' THE OTHER NIGHT?



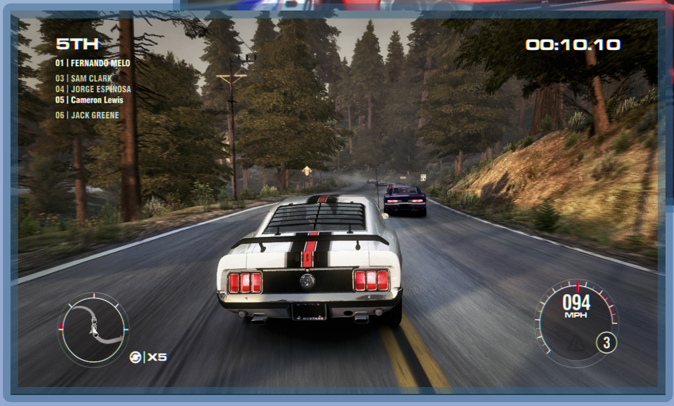
# RECENZJA

**UNI-PROSSENT**

PS3
PlayStation.Network
GRID2
7
www.pegi.info
PROVISIONAL
CODEMASTERS racing

GRID2
//10/10 EDITION
GRID2
GB
www.bac-mono.com

Pierwsza odsłona tej serii wzbudziła u wielu graczy fale zachwytu bo brakowało takiego tytułu na konsolach tej generacji. Pierwszy GRID do dziś wzbudza wiele pozytywnych emocji, wielu graczy twierdzi że jedynka jest nie do pobicia przez konkurencje i przez drugą część którą właśnie recenzuję. Jednak czy tak jest naprawdę ??



Początek gry i jego linia fabularna jest już wyeksploatowana przez wiele gier wyścigowych. Zabawę rozpoczynamy jako początkujący kierowca starający się dotrzeć na sam szczyt po to aby zdobyć sławę, uznanie i pieniądze godne mistrza kierownicy. Przy pierwszych wyścigach poznajemy nijakiego Pattricka Callahana który stworzył serię w której bierzemy udział – WSR - . To nasza jedyna szansa aby zdobyć nasz upragniony cel. Jak więc widzicie nie jest to nic odkrywczego więc nie powinniście oczekiwać tu szczytów linii fabularnych.

Jako narzędzie w rękach poznanego Callahana walczymy w początkowych zawodach i staramy się zainteresować przeróżne kluby z różnych stron świata aby zechcieli wziąć udział w WSR, w momencie kiedy wygrywamy poszczególne kluby zapraszają nas do swoich rozgrywek, jednak wspomniane kluby specjalizują się w całkowicie innych wyścigach. Jedni są dobrzy w wyścigach jeden na jednego, drudzy w drifcie a kolejny w wyścigach na pograniczy śmierci (kanion, urwiska, zawrotna prędkość i brak zasad..) . W grze będziemy mogli wziąć udział w 5 dość długich sezonach które będziemy odblokowywać poprzez zdobywanie fanów które w końcowych sezonach idą w miliony, wszystko to powoduje że podświadomie mamy cel jako gracz aby grać dłużej. Czemu mówię o podświadomych celach otóż dla tego iż gra nie raczy nas super ciekawymi wyścigami ale do tego wrócę jeszcze w jednym miejscu.

Do głównych wyścigów dochodzą zawody dodatkowe w postaci wyprzedzania, czy czasówek w których wygrywamy auta. Podejście logistyczne do tego jak i w jakie wyścigi będziemy grać w konkretnym momencie nie jest głupie bo wygrane auta mogą okazać się znacznie lepsze w wyścigach sezonowych niż te które mamy w „podstawie". Wszystkich aut w grze dostaliśmy około 50ciu więc nie jest to liczba powalająca jednak wachlarz jest tak szeroki że auta przypasują nam do wszystkich zaoferowanych trybów rozgrywki. Dostajemy auta od zwykłych drogowych typu Golf V, przez amerykańskie MuscleCary po wyścigowe Caterhamy i dopasione McLareny.

Mobil 1
brembo

Bardzo ważny jest tutaj model jazdy który tym razem znacznie się różni od poprzedniczki i tak oto dostaliśmy 100% arcade. Wchodzenie w każdy zakręt bokiem bez znaczenia na wóz to od teraz codzienność, ta gra aż karze nam wchodzić driftem w każdy zakręt. Drugim aspektem jest poziom trudności który ma wielkie znaczenie w podejściu do gry oraz w tym jak będziemy odbierać grę. Faktem jest że wyważenie poziomu trudności jest tutaj problemem a twórcy gry nie specjalnie się przyłożyli.

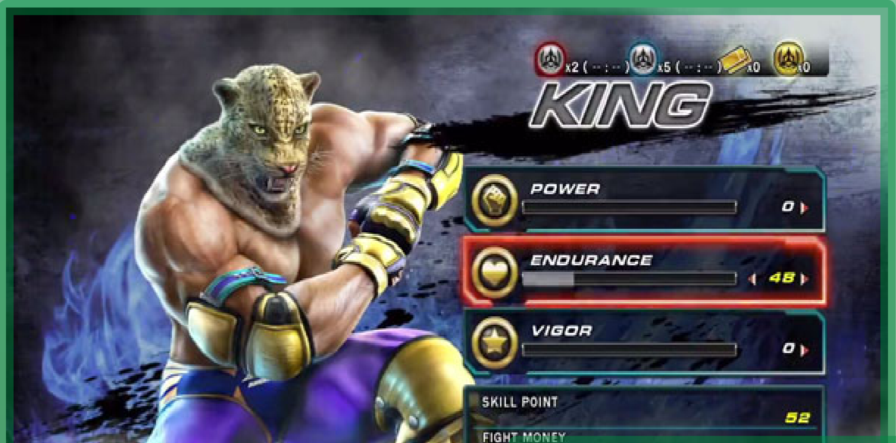
Na poziomie easy nasi przeciwnicy to zawalidrogi i w mało którym wyścigu trafia nam się przeciwnik który jest w stanie nas dogonić, natomiast na wyższych poziomach zaliczenie wygranej jest praktycznie nie możliwe i wymaga maksymalnego wymasterowania danej trasy. Dla jednego będzie to plus dla drugiego minus, ja uważam że wyważenie tego aspektu gry powinno być znacznie lepsze a przeskoki pomiędzy poziomami mniej drastyczne.

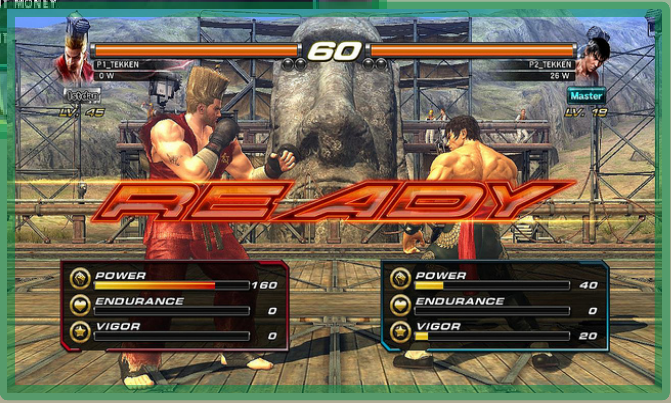
Wróćmy do aut i do tego jak prowadzi się auta. Ogromnym plusem jest fakt iż każde auto prowadzi się inaczej. Ewidentnie twórcy postarali się więc ten aspekt spokojnie możemy zaliczyć do plusów. Fakt iż gra to typowe arcade nie mamy tu możliwości ingerencji ustawień aut, mamy tylko proste znaczniki, przyczepności czy przyśpieszenia które mogą pozwolić nam na lepszy dobór auta w danym wyścigu. To samo dotyczy się wizualizacji które także są ograniczone do wcześniej wymyślonych wzorów. Nie ma tu nic odkrywczego i nie ma tu nic co mogło by nas przyciągnąć do gry.

Ważnym aspektem gry jest także model zniszczeń, który także jest arcade-owy (jeśli można tak to nazwać). Bardzo ciężko jest zniszczyć nasze auto i nawet po ostrym dzwonie jedziemy dalej. W momencie kiedy podwyższymy poziom trudności do uszkodzeń dochodzą pęknięcia opon, uszkodzenia silnika, przegrzewanie się czy nawet doszczętne zniszczenie auta. Jednak jeśli zniszczymy nasze auto lub pojedziemy w dość mało satysfakcjonujący sposób możemy cofnąć dany moment. Tak jak w każdej grze Codemasters dostajemy możliwość cofnięć naszych nieudanych momentów. Bardzo doskwierają braki – mówię tu między innymi o braku widoku z kokpitu czy nawet lusterka wstecznego. Takie małe niedociągnięcia powodują że grę odbiera się dość nijako, początkowo jest bardzo fajnie jednak z czasem czegoś brakuje. Oprócz tryb fabularnego dostajemy tryb wieloosobowy w którym oczywiście zdobywamy fanów, levele czy nawet pieniądze które możemy inwestować w nasze auta. Udoskonalamy je co pozwala na lepsze wczucie się oraz granie „po coś" jednak ulepszenia są stosunkowo tanie co pozwala na szybkie upgradeowanie aut na maksa. Ogólnie tryb multiplayer nie jest niczym odkrywczym jednak zawiera kilka elementów których zabrakło w singlu.

Oprawa graficzna jest na poziomie średnim. Niestety to co dostaliśmy w pełnym produkcie nie powala i poziom wysoki prezentują tylko modele aut. Reszta włącznie z otoczeniem potrafi lekko wystraszyć pikselozą. Jest średnio i widać fakt że silniki graficzny na jakim hula GRID 2 jest stary lub twórcy po prostu się nie przyłożyli. Aspekt muzyczny lub jak kto woli dźwiękowy jest tu na satysfakcjonującym poziomie. Auta brzmią dobrze, co jakiś czas usłyszymy kibica więc jest dobrze. Dodatkowym atutem lub i nie może być polska wersja która tutaj występuje w wersji full.

Podsumowując GRID 2 to średniak. Myślałem że tytuł będzie dużo ciekawszy i bardziej dopracowany a okazało się że mamy tu zbyt wiele niedoróbek. Gra wypada dobrze ale przez pierwsze godziny zabawy i z kolejnymi wyścigami po prostu się nudzi. Wyścigi są monotonne a tryb multiplayer nie ratuje singla. Osobiście chciałem czegoś więcej i się zwyczajnie zawiodłem.


KING
POWER
0
ENDURANCE
48
VIGOR
0
SKILL POINT
52
FIGHT MONEY
SELECT
DISTRIBUTE
CONFIRM
BACK
HELP


60
P1_TEKKEN
0 W
P2_TEKKEN
26 W
Master
LV. 45
LV. 19
READY
POWER
160
ENDURANCE
0
VIGOR
0
POWER
40
ENDURANCE
0
VIGOR
20

Tekken to seria którą znają wszyscy, nawet Ci którzy nie grali nigdy w żadną bijatykę czy to na konsolach czy na komputerze. Ta marka jest już tak znana że każdy ją kojarzy, podczas tegorocznych targach E3 twórcy tej serii ujawnili fakt iż najnowsza odsłona którą właśnie recenzuję ukaże się w modelu free2play a to tylko początek...

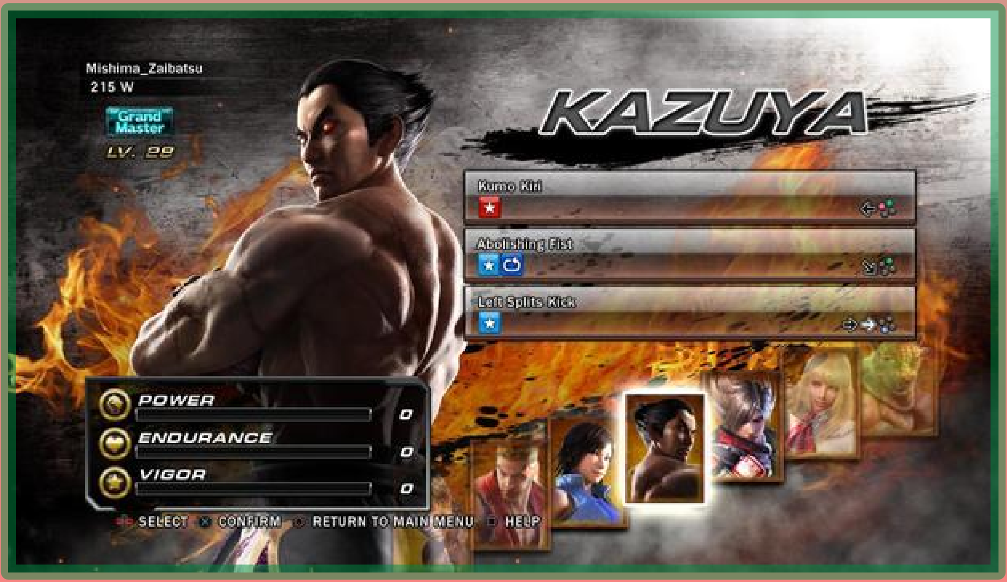
Zaczynając zabawę z TEKKEN REVOLUTION dokonujemy wyboru z ośmiu dostępnych postaci: Paul, Jack-6, Law, King, Lars, Asuka, Lilli oraz Kazuyą czyli pakietem bohaterów które są znane każdemu oraz wybierane przez większość graczy. Nie mamy tu dostępu do pełnej listy wojowników bo są oni odblokowywani w momencie zdobycia konkretnego levelu. Jest to całkiem oczywiste dla gry tego typu więc nie ma co się tu dziwić.

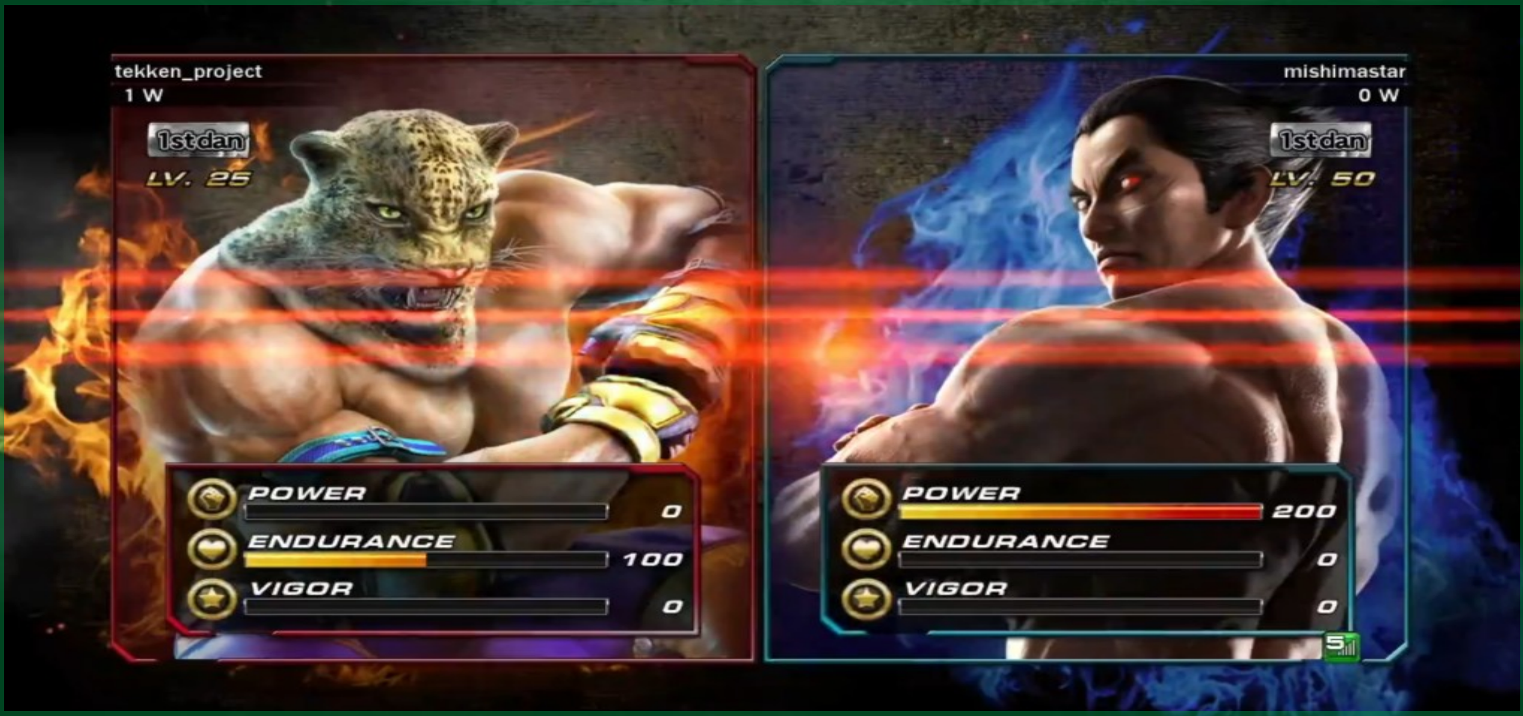
W grze nie uświadczymy żadnego trybu fabularnego co odbiło się na trybach rozgrywki, mamy tu trzy tryby w których dwa to online. Arcade w którym walczymy przeciwko konsoli, tryb gry sieciowej w której walczymy przeciwko innym graczom z całego świata bez zobowiązań oraz tryb gry rankingowej w której walczymy o sławę oraz level. Nie jest to wiele, powiedziałbym nawet że jest to minimum które dano nam „za darmo” aby móc cieszyć się z gry. Wszystkie tytułu free2play pod płaszczykiem ich darmowości zawsze mają dla nas mnóstwo blokad i nieudogodnień.

Aby zagrać w wymienione tryby potrzebujemy specjalnych monet które zdobywamy poprzez wygrywanie walk rankingowych lub poprzez ich kupowanie. Możemy je zdobyć także poprzez.. nie granie otóż pakiet monet odnawia się co jakiś czas (Arcade coin co godzinę a Battle coin co 30 minut) – pakiet ten pozwala na zagranie 2 walk treningowych oraz 5 walk rankingowych, tak więc jeśli między nami jest ktoś kto nie chce wydawać na ten tytuł ani złotów będzie mógł grać w tę grę aż osiem razy po czym będzie musiał przerwać i wrócić do niej na drugi dzień.

Każda z dostępnych postaci może być ulepszana w trzech konkretnych punktach statystyki: siły, wytrzymałości oraz wigoru, owe punkty udoskonalamy za zdobyte wcześniej wspomniane monety oraz punkty doświadczenia. „Dopalone” postacie w porównaniu do tych nie ulepszonych są zdecydowanie mocniejsze, różnice widać gołym okiem, przy uderzeniach czy blokach. Po wyprowadzeniu ciosu taką postacią przeciwnikowi możemy zabrać spokojnie od 1/3 do połowy paska życia.

Tryb sieciowy który jest tu głównym trybem rozgrywki sprawuje się świetnie, możemy utworzyć swoje lobby lub dołączyć do istniejącego. Każde lobby może pomieścić do ośmiu graczy naraz jednak walkę odbywa tylko dwójka, reszta przechodzi w tryb widza i czeka na swoją kolej.


Mishima_Zaibatsu
215 W
Grand Master
LV. 29
KAZUYA
Kumo Kiri
Abolishing Fist
Left Splits Kick
POWER
0
ENDURANCE
0
VIGOR
0
SELECT
CONFIRM
RETURN TO MAIN MENU
HELP



Minusem tytułu jest przystępność tej gry. Niestety ale pomimo faktu iż tytuł jest już dostępny jakiś czas na rynku i wiele osób go pobrało nadal trafiają się nam gracze którzy niszczą nas bez dojścia do ciosu. Gra nie koniecznie trafnie dobiera nam oponentów co czasami wydaje nam się nawet stratą konkretnej monety. Aby być pewnym wyniku oraz tego że nie stracimy tego na co walczyliśmy musimy być po prostu świetni w Tekkena. Jeśli tak nie jest możecie sobie odpuścić.

Graficznie tytuł jest piękny, nie odbiega od tego co widzieliśmy w TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 więc każdy kto choć raz zagrał w ten tytuł wie jaki jest to poziom. Gra praktycznie nie posiada w tym aspekcie minusów więc nie ma nad czym się rozpisywać. Aspekt dźwiękowy to także wysoka półka bo jest praktycznie nie zmienna od czasów szóstej części.

Podsumowując TEKKEN REVOLUTION to ukryty wyciągacz pieniędzy którego największym błędem lub minusem jak kto woli jest przymus robienia długich przerw w grze. Każdy kto nie chce inwestować w ten tytuł nie będzie z niego zadowolony. Różnice pomiędzy graczami płacącymi za monety a graczami grającymi bez inwestycji jest kolosalna. Fani tej serii z pewnością będą chcieli być najlepsi, jednak mogą to zrobić bez używania pieniędzy. Model Free to play jest fajny ale tylko pozornie i tutaj nie jest inaczej.

SCOURGE: OUTBREAK - 03.07.2013

EARTH DEFENSE FORCE 2025 - 04.07.2013

DARK - 05.07.2013

CLOUDBERRY KINGDOM - 16.07.2013

HOTLINE MIAMI - 16.07.2013

FIELDRUNNER'S 2 - 19.07.2013

SMURFS 2 - 19.07.2013

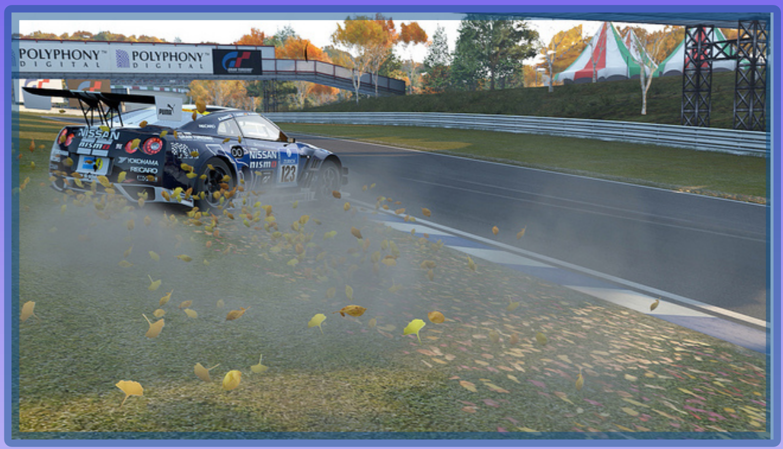
SANCTUM 2 - 19.07.2013

THE WALKING DEAD 400 DAYS - 25.07.2013

DRAGON'S CROWN - 25.07.2013

# GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

## - PLAYTEST -



GRAN TURISMO 6 tak na prawdę rozwinęło skrzydła podczas tegorocznych targów E3. Fakt iż następca świetnej piątki jest w produkcji było oczywiste i każdy chciał zobaczyć sam na własnej skórze jak prezentują się te wszystkie nowości o których mówili twórcy przy prezentacji tytułu. Dziś każdy może to zrobić za sprawą wersji demonstracyjnej która wraz ze startem GT ACADEMY 2013 została udostępniona z poziomu PSS.

Twórcy mówili o takich nowościach jak całkowicie odmieniony silnik fizyczny odpowiadający za aerodynamikę, pracę kół oraz zachowanie się zawieszenia. Każdy kto grał w poprzednie części nie wychwyciu tu różnicy jednak wyjadacze od razy ją wyłapią. Auta prowadzą się całkowicie inaczej, czuć różnicę pomiędzy rodzajem napędu, rodzajem auta itd. Jest tu wiele aspektów które powodują że grę odbiera się całkowicie inaczej.

Jak co edycję GRAN TURISMO oferuje mnóstwo aut i tras. Szósta część nie odstaje w tym aspekcie i nadal jest istną encyklopedią motoryzacyjną. Zestaw aut został dodatkowo poszerzony o nowe modele i w sumie składa się na niego 1200 maszyn. Podobnie sprawa ma się z trasami wyścigowymi. Twórcy wprowadzili 7 nowych lokacji, posiadających różne konfiguracje i długości dróg.

Tryby rozgrywki które mogliśmy sprawdzić to coś co uświadczyliśmy już w piątej części. Nie zmieni się tu nic więc każdy kto bedzie chciał pojeździć za kierownicą wszystkich zdobytych aut będzie mógł to zrobić. Każdy kto będzie chciał pokierować swoim kierowcą jako menago także a do tego wszystkiego dojdzie tryb multiplayer, więc dla każdego coś dobrego. Cała rozgrywka jest identyczna jak w poprzedniczkach, jeździmy zdobywamy pieniądze oraz punkty doświadczenia przez co możemy kupowac kolejne auta oraz brać udział w kolejnych wyścigach.

GRAN TURISMO 6 już dziś jest tytułem który chciałbym mieć u siebie na półce, niestety będę musiał poczekać jeszcze kilka miesięcy i co najgorsze wybrać wersję bo gra ma się ukazać na PS3 i PS4.

June 11-13
Los Angeles
Convention Center
E3®

Tegoroczne targi E3 jak co roku wzbudzają w naszym growym świecie nie małe emocje. Ten rok był jeszcze ciekawszy a to za sprawą zapowiedzi nowej generacji która czaiła się gdzieś w zakamarkach aby w hukiem ukazać wszystko to co maj najlepsze na konferencjach poszczególnych wydawców.

Tak jak co roku E3 zaczęło się od cichych zapowiedzi, króciutkich teaserów kończąc na prevkach czyli takich ala konferencji które organizowane są na kilka dni przed targami. Takim torem idzie KONAMI i jak co roku uraczyło nas bardzo króciutkim materiałem który był streamowany przez największe serwisy. Poznaliśmy na nich nowe materiały z MGS v The Phantom Pain, PES14 i kilku innych gier które zostaną wydane przez Konami. To co ujrzeliśmy na tych materiałach to był zaledwie czubek góry lodowej która miała ruszyć i ruszyła podczas E3.

Wiele plotek które krążyły wokół targów oraz nowej generacji spędzała sen z powiek wydawcom, mowa była o podłączeniu do internetu, o blokadzie używek i ostatecznie o cenie która jak na dzisiejsze czasy nie mogła być zaporowa (czytaj powyżej 2000zł). Na pierwszy rzut poszedł Microsoft i to było jego gwoździem do trumny, zacząłem może zbyt pochopnie ale podsumowując wszystko to co zostało ukazana na konferencji oraz informacje z którymi się podzielono spowodowały kasowanie pre orderów na Xboxone, spowodowały drastyczny spadek zainteresowania nowym xboxem, nikogo nie zachęcał nowy kinect czy funkcje którymi będzie raczyć nas konsola. Do tej pory zastanawiam się jakie idee przyświecają Microsoftowi który wprowadza tyle blokad, zmian i niedogodności dla graczy i pomimo że dziś jak piszę te słowa firma praktycznie wycofała się ze wszystkiego i skuliła ogon jak zbity pies to nadal zastanawiam się co chodzi po głowach ludziom odpowiedzialnym za launch nowej konsolki.

© 2013 CBS Interactive

Po konferencji przed targami gracze narzekali że nowa konsola micro będzie nie konsolą a urządzeniem do odtwarzania telewizji, każda funkcja która opisano miała coś wspólnego z tv. Wielu nawet podsumowało sprzęt i konsolę jak tv tzn konsola wyglądająca jak odtwarzacz słurzący do oglądania czegoś co u nas polaków i tak nie było by dostępne. W momencie rozpoczynania swojej konferencji Microsoft był na straconej pozycji, wszystko miało się zmienić z upływem dwóch godzin – tak się nie stało i na domiar złego stało się odwrotnie gracze zostali tak rozwścieczeni że równie dobrze microsoft mógłby nie wydawać swojej konsoli poza granicami USA. Jedna jedyna poprawą jaką ukazał micro to gry których tym razem było znacznie więcej (ale i tak stosunkowo mnie niż u konkurencji). Pojawiły się takie tytuły jak FORZA 5, RYSE. MGS V, nowe COD, TITANFALL czy HALO – dość standardowo i widać że Micro chciało zszokować wszystkich prezentacją MGSa bo reszta to coś czego mogliśmy się spodziewać. Etap prezentacji gier wypadł dobrze i wielu z nas było dość zadowolonych jednak po tym wszystkim nadszedł czas na mowę na temat ceny, dostępności , daty premiery itd. i tu pierwsze zgrzyty. Konsola dostępna tylko w 21 krajach i to za horrendalną cenę 499dolców / euro co dawało by około 2200zł dla nas polaczków. Po tym wszystkim reakcja widowni zdziwiła nawet tych którzy o tym mówili (zobaczcie reakcje streszczoną na YouTube).

Niestety ale Microsoft nie pomyślał specjalnie nad promocją konsoli a kolejne chwile i wypowiedzi grzebały Xbox one coraz bardziej, nie spotkałem się jeszcze z tak źle rozegraną strategią marketingową jak ta teraz.

Po targach z kolejnymi dniami docierały do nas informacje na temat tego ze Xbox one nie będzie wspierał polskiego live, a bez tego nie odpalimy konsoli, ze wszystko to co podejrzewaliśmy się pełniło aż nadszedł moment w którym to gracze złamali Microsoft który zaczął wycofywać się krok po kroku ze wszystkiego co powiedział. Nagle zniknął temat blokady używek, nagle zniknął przymus podłączenia konsoli raz na 24h i wiele innych. Widać po tym wszystkim jak Microsoft chciał wydymać swoim graczy, ludzi którzy chcieli podzielić się z nimi swoimi pieniędzmi. Dlaczego Microsoft pomimo że cofnął praktycznie wszystko nadal jest zabity a sony po nim stąpa i kopie leżącego, dlatego że pierwszego wrażenia nie da się cofnąć. Jestem pewien że Microsoft jeszcze zmieni kilka aspektów przed premierą i jeszcze nie raz będzie cofał to co wypowiedział.

Po tej gorzkiej pigułce przyszedł czas na EA które także dało z siebie wszystko i choć zaprezentowało to co na co wszyscy czekali zrobiło to w iście mistrzowskim stylu. Prezentacje nowego need for speed czy fify przeszły bez większego echa jednak to co zaprezentowano gdy na scenę wkroczyło Battlefield 4 powaliło graczy na kolana. Do tej pory wielu z nich mówi o tym co widzieli i co jakiś czas jest wypuszczane do sieci, rozgrywka z trybu multiplayer dla 60 graczy, świetna grafika, mnóstwo akcji, walące się budynki, helikoptery, czołgi, skoki ze spadochronem. Ogólnie łał, prezentacja robiła wrażenie nawet na graczach nie koniecznie przepadającymi za FPSami, jestem pewien także ze zagorzali fani konkurencyjnej serii byli pod wrażeniem. Drugim skokiem na graczy był teaser oraz zapowiedź mirror;s EDGE 2 które jest wyczekiwane przez wielu graczy. Ja osobiście nie przepadałem za jedynką ale to co zobaczyliśmy przekonało nawet mnie.

Konferencja EA skończyła się lekko przed 24tą, a o 24ej na scenę weszło Ubisoft ze swoimi nowymi markami które będą ostro chłostać nas po oczach i kieszeniach. Przed konferencją Sonego to właśnie konferencja Ubisoftu była uważana za najlepszą podczas targów, ogrom tytułów i soczystych gameplayów którymi obdarowało nas studio nie pozwoliło się pozbierać konkurencji. Pokazano oczywistości jakimi były nowy Splinter Cell, Watchdogs, Assassin's Creed IV, The Crew czy Rayman, jednak na sam koniec pozostawiono wisienkę która był Tom clancys The Division, nijako klon Watchdogsów w połączeniu z TLOU. Gra wygląda wyśmienicie i zaraz obok Watchdogs zapowiada się na must have, tytuł zmierza tylko na next geny więc zobaczymy go w świetnej oprawie graficznej.

PS4
inFAMOUS
SECOND SON
PS4
WATCH_DOGS

Po tym wszystkim przyszedł czas na zabójcę wszystkich czyli SONY, konferencja rozpoczęta z lekkim przesunięciem jednak to co zaprezentowano zniszczyło wszystko to o czym myśleliśmy do tej pory. Oczywiście głównym punktem konferencji było zaprezentowanie PS4, ujawnienie ceny, daty premiery itd. jednak wcześniej ukazano lekkie zajawki PS3 i PSVity, trochę The last of us, GT6, Beyond dwie dusze - trochę gier na Vitę oraz statystyk. Po wszystkim nadszedł czas na pierwsze informacje i tytuły na PS4 – Przyszedł czas na ukazanie konsoli która początkowo zatkała wszystkich za sprawą swojego designu jednak po chwili wszystkim się spodobała, dostaliśmy konsolę w zapakowaną w bryłę geometryczną, pochyloną i stylistycznie nie odbiegającą od tego co widzimy teraz przy odtwarzaczach blu-ray czy DVD tej firmy. Po chwili zapowiedziano pierwsze nowe IP którym było The Order 1886 w którym przeniesiemy się do starego Londynu i będziemy walczyć z Wilkołakami, na chwilę uspokojono sytuację tytułami które już poznaliśmy czyli Killzone Shadow Fall, Infamous Second Son i Driveclub.

Sekundę później zaatakowano nas tytułami Indie które mają być mocno wspierane przez sony na PS4 co może wiązać się z zalewem tytułów od niezależnych wydawców i twórców. Dostaliśmy info o tym że Final Fantasy zmieniło nazwę o raz kopa w postaci Kingdom Hearts 3. Było trochę informacji o AC3, NBA2k14. Potem kolejna nowość MAD MAX ale to już mało znaczące bo zaczęto mówić o tym co zaoferuje sama konsola. Początkowo lekko się bałem jednak z chwili na chwilę się uspakajałem – Sony kpiło sobie z największych zalet konkurencji – nie będzie wspierało blokady używek, nie będzie problemów z wymianą grami, nie będzie trzeba podłączać się do internetu itd. itd. Na koniec mocnego kopa zasadzono ujawniając cenę konsoli 399 dolców / euro co jest ceną aż o 100 tańszą. Sala zawrzała wszyscy zaczęli klaskać i krzyczeć nie dając dać do głosu prowadzącemu. Sony poszło drogą którą chcieli gracze i ich klienci, dało im wszystko czego chcieli bez zbędnych problemów. Przy tych wszystkich zachwytach dowiedzieliśmy się także o tym że granie on-line będzie wymagało subskrypcji PS+ (nie wielu to zmartwiło ) bo w zamian będziemy dostawać same hity (pierwszym będzie Driveclub !!!!). była także mowa o przechodzeniu kont i PS+ z PS3 na PS4 więc już nie tak rozgrzewające informacje jak wcześniej.

Podsumowanie nasuwa się jedno, każdy wie kto wygrał te targi a być może całą generację. Microsoft już samo pokutuje wycofując się z tego co powiedzieli. Sony prze jak lodołamacz i nie daje wytchnąć konkurencji. Być może król wróci na tron, być może sytuacja nie będzie aż tak drastyczna jednak po wszystkim tym co widzimy, po tym jak ludzie kasują preordery na Xbox one i zakupują w zamian PS4 daje do myślenia. Wielkie sklepy takie jak Amazon są pod wrażeniem i przecierają oczy z tym co się dzieje na ich wirtualnych półkach sklepowych. Sony może nie nadążyć z produkcją konsol co spowoduje że będziemy się bić o PS4 tak jak o PS2 czy Psxa.

GREATNESS AWAITS
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
COMPANY OF HEROES 2

CONTINUE
PLAY DEMO
OPTIONS
QUIT

Nasza redakcja została zaproszona przez firmę Techland z Wrocławia na specjalny pokaz gry Dying Light dla polskiej prasy. Więc postanowiliśmy wybrać się tam aby zdać Wam soczystą relację oraz przekonać się czy ten tytuł może zawalczyć o nasze pieniądze i uznanie.

Dying Light to najnowsza gra studia Techland. Jej premiera zaplanowana jest na rok 2014. Gra osadzona jest w świecie współczesnym (2014 rok) w fikcyjnym mieście Harram położonym gdzieś między bliskim wschodem, a zachodem. W mieście tym wybuchła epidemia (a jakże!). Ludzie zamieniają się w żądne krwi zombie-podobne potwory. Bohater, którego przyjdzie nam prowadzić jest członkiem ekipy ocalałych przed epidemią i stara się w tej nowej dla wszystkich sytuacji przetrwać. Mieliśmy okazję zobaczyć grę w pokazie Hands-of z komentarzem Tymona Smektały - producenta gry Dying Light. Gra odpalona była na PCtach, które wg słów twórców odpowiadały specyfikacjom konsolom nowej generacji.

Pokazano nam dwa poziomy. Pierwszy fragment ukazał głównego bohatera, który miał za zadanie dostać się do zrzuconej z samolotu paczki z zaopatrzeniem i zabrać zawartość do bazy. Pierwszym co rzuciło się w oczy wszystkim to olśniewająca grafika w jaką udało się Techlandowi wyposażyć te grę. Patrząc na płynność poruszania obrazu na ekranie, animacje bohatera, jakość tekstur, efekty świetlne, cienie itd. Na myśl przychodzi tylko jeden termin NEXT-GEN! Kiedy nasze oczy przyzwyczaiły się do tak płynnego ruchu zaczęliśmy się przyglądać się temu o czym opowiadał prowadzący. Najważniejszym elementem, z którym gracz będzie miał do czynienia jest fakt, że techland rezygnuje ze znanego z Dead Island sposobu poruszania się. Nie będzie więcej nudnego łażenia po ulicach miasta. Teraz przenosimy akcję na dachy, samochody, słupy i właściwie wszystko na co przyjdzie się nam ochota wspiąć. Pierwsze skojarzenie? – Mirror's Egde. Pierwszo osobowy parkour sprawdza się w uciekaniu przed hordą zombie pierwszorzędnie.

Jeśli już jesteśmy przy przeciwnikach to zobaczyliśmy ich kilka rodzajów. Najbardziej podstawowym jest tzw. Biter. Wyjątkowo zwyczajny zombiak, który przy bliższym kontakcie wykazuje znaczną chęć udzielenia nam pomocy metodą usta-tętnica szyjna. Jak to zwykle bywa w takich przypadkach, ten rodzaj przeciwnika jest raczej niegroźny samotnie jednak w grupie może stanowić wyzwanie. Ważne wydaje się tu sklasyfikowanie zarażonych w Dying Light w stosunku do innych gier o zombie apokalipsie.

DYING LIGHT
DYING LIGHT
iiyama

Otóż tutaj mamy do czynienia z zazwyczaj powolnymi jednak, jeśli nas zobaczą, potrafiącymi zastanawiająco szybko się przemieszczać przeciwnikami. Kolejnym pokazanym adwersarzem był zombiak z wyglądu podobny do Bitera, jednak mający nad nim tę zasadniczą przewagę, że potrafiący się wspinać za nami na wyższe niż płotek czy beczka obiekty. W związku z czym dach samochodu nie koniecznie stanowić musi stuprocentowe zabezpieczenie przed hordą.

WINNING IS EVERYTHING
WINNING IS EVERYTHING

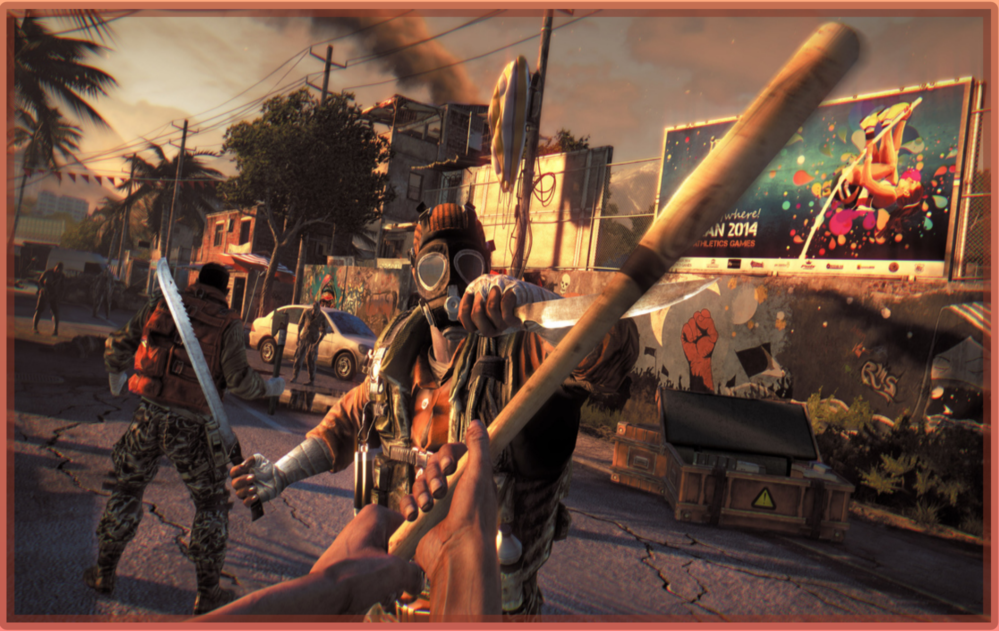
Oczywistym z punktu widzenia władz, wydaje się wpuszczenie do strefy zagrożenia jednostek Hazmat. Czyli ludzi ubranych w specjalne szczelne kombinezony aby pobrali próbki zakażonej tkanki i oddali do zbadania. Niestety jeśli kombinezony te się rozszczelnią gracz otrzymuje nowy rodzaj przeciwnika. Jest on o tyle przydatny, że nie rusza się zbyt szybko oraz na plecach ma zbiornik z (prawdopodobnie) sprężonym powietrzem, który to zbiornik jak można się domyślić po odpowiednim trafieniu pałką, bądź inną bronią zaczyna syczeć po czym wybucha rażąc wszystko dookoła.

Przez to wszystko przyjdzie nam przebijać się w naszych wojażach przez zamknięte miasto. Przebijanie to będziemy mogli wykonać przy pomocy różnego rodzaju oręża- głównie broni białej, jednak, tak samo jak w Dead Island, nie zapomniano o fanach Call of Duty i oddano w nasze ręce broń palną. Z tą drugą wiąże się pewien czynnik risk-reward. Otóż broń palna jest z jednej strony jest bardzo silna i trafienie w głowę zabija na miejscu. Jest ona jednak również bardzo głośna co ściąga w naszym kierunku wszystko co znajduje się w okolicy, głównie wspomnianych wcześniej „zombie-alpinistów”. Broń jak można się domyślić opisana będzie pewną, podobno niewielką, ilością statystyk, które pomogą nam rozeznać się w tym, która broń jest lepsza, a która szybsza itd. Oręż podlega również, oczywiście, modyfikacjom.

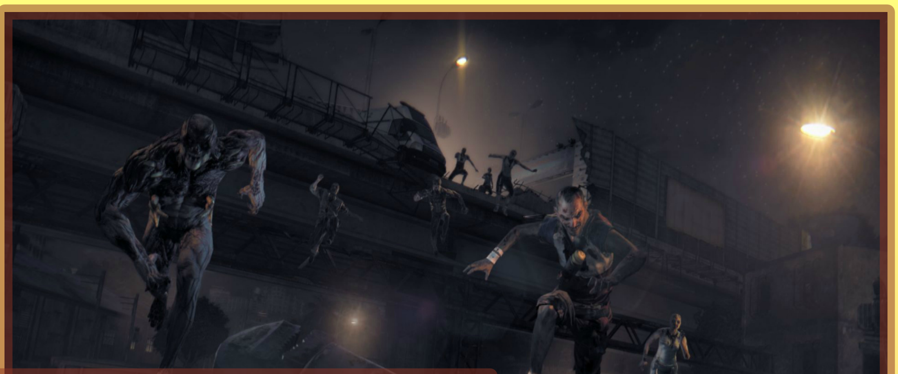
Także niech fani płonącej siekiery strażackiej czy elektrycznej maczety nie muszą się obawiać, ich ulubione zabawki powrócą. Nie podano nam co prawda szczegółów craftingu jednak wiemy, iż pojawi się on w finalnym produkcie. Co do rodzajów broni, to zobaczyliśmy w użyciu maczetę, kij baseballowy i wielki dwuręczny młot i siekiera.

Każda z tych broni zachowuje się nieco inaczej. Maczeta odcina kończyny i głowy. Pałka łamie je. Młot natomiast zabija większość przeciwników jednym strzałem. Do tego każda broń ma swój atak specjalny. Maczetą po przytrzymaniu przycisku (RT) wykonuje silne uderzenie z zamachu zza głowy ale już np. siekierą atak sieczny 360o. Najciekawszy dla mnie jest jednak młot, którym podczas spadania można uderzyć w ziemię produkując potężna falę uderzeniową powalającą wszystko co znajduje się przed nami.

Drugim fragmentem gry pokazanym nam był etap w nocy. Tak moi drodzy Dying Light będzie miało dynamiczny cykl dnia i nocy. Nasz bohater wyposażony jest w zegarek, dzięki któremu będziemy mogli ocenić ile czasu mamy jeszcze do zmroku. Jednak poza przyjemnością płynącą z oglądania miasta po zmroku, noc powoduje też, że przeciwnicy mutują i stają się generalnie groźniejsi. Pojawia się też nowy rodzaj przeciwnika.

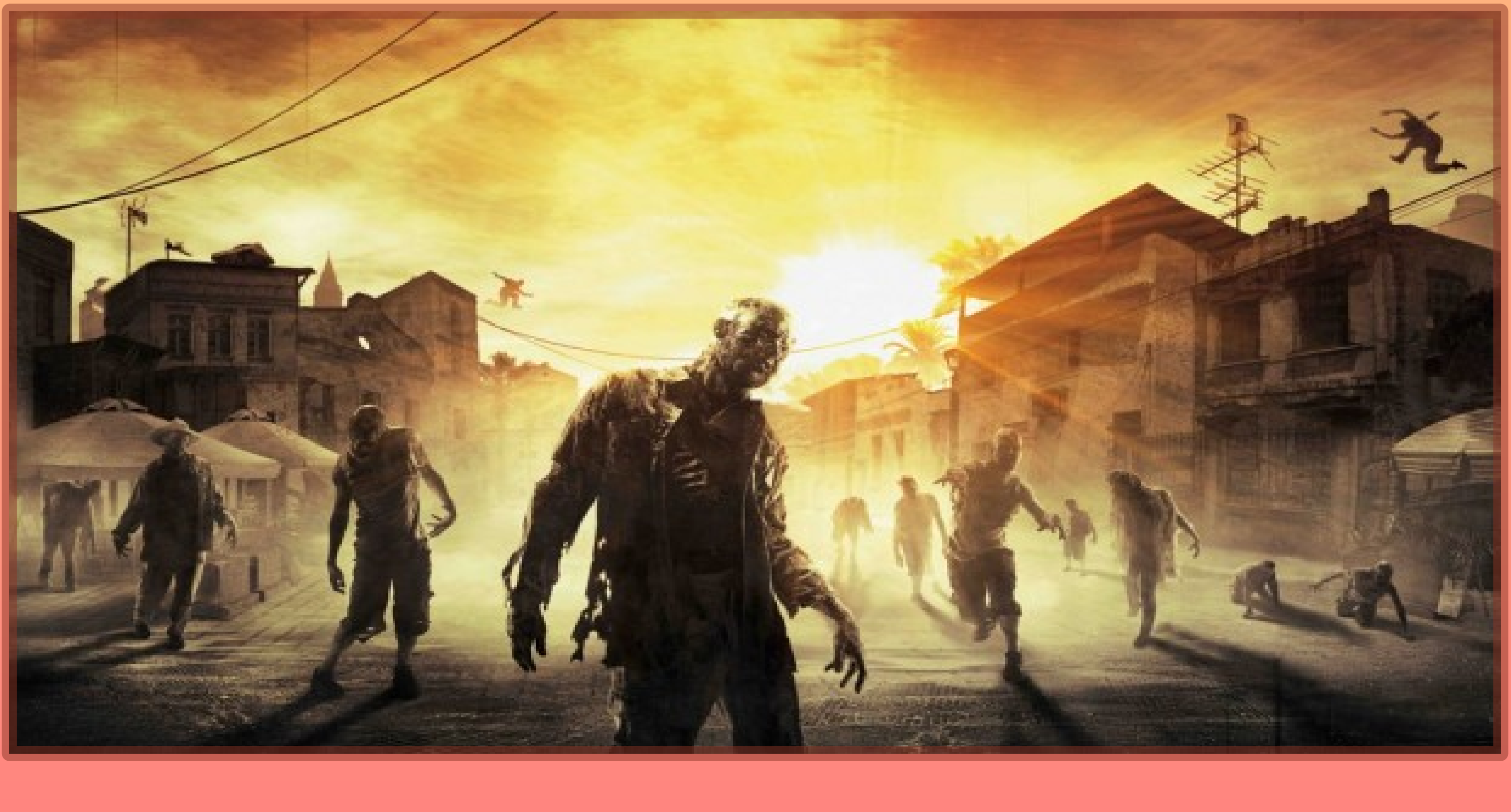


Wyglądający jakby już dawno nie miał nic w ustach i przypominający bardziej „stwora” niż człowieka zwany Volatile. Prawdopodobnie dlatego, że unika światła bo, jeśli dobrze usłyszałem, w świetle słonecznym (nie, nie błyszczy) wybucha. Volatile są na tyle niebezpieczni, że twórcy podczas pokazu sugerowali, że powinno się ich unikać, a w przypadku konfrontacji spier…uciekać. Są oni do tego stopnia niebezpieczni, że gracz otrzymał specjalny zmysł do ich wykrywania. Wygląda to trochę jak sonar. Gracz wysyła specjalną falę a w przypadku kontaktu z volatilem fala w tym miejscu odbija się i zmienia kolor z bezbarwnego na czerwony.



Kolejnym, i dla wielu najważniejszym, elementem pokazu była jednak pierwsza na świecie szansa położenia łap na kontrolerze i zagrania w Dying Light. Nie chciał bym zbyt wcześnie ferować wyroków jako, że była to dopiero wersja pre-alfa, jednak wydaje mi się że złożę pre-order jak tylko będzie to możliwe. Sterowanie jest co prawda trochę dziwne, jednak po zrozumieniu tego „co autor miał na myśli” i przyzwyczajeniu się do schematu sterowanie wydaje się sensowne, co więcej dobrze pomyślane. Naparzanie zombiaków pałkami i młotami jest niezwykle satysfakcjonujące. A specjalny system X-ray, który pokazuje nam kości, które łamiemy dodaje tylko radochy do tłuczenia głów i łamania kończyn.

Ogólnie gra prezentuje się wyśmienicie! Techland twierdzi, że jest to jego flagowy tytuł i najważniejszy do tej pory i to widać na każdym etapie gry. Tytuł jest przemyślany, sugestie fanów zebrane przy Dead Island i DI: Riptide wdrożone. Czteroosobowy coop drop-in-drop-out ma działać. Wszystko wskazuje na to, że będzie to must have dla fanów eksterminacji zombie.



PUBLICYSTYKA

BRONA-CULTURA

WWW.BRONACULTURA.PL

# KONSOLOWE WOJNY - ATAK UZYWEK

Imperator Hirai wiedział, że dysponuje mniejszymi siłami niż armia Microsoftu, zdecydował się jednak zaatakować wiedząc o jednej, ale niezwykle istotnej luce w obronie przeciwnika. Rozpoczęła się krwawa walka, obie strony wspierane przez zewnętrznych najemników dawały się z siebie wszystko. Gdy wydawało się, że oddziały admirała Mattricka uzyskują przewagę, Sony sięgnęło po swój największy atut. Drobny oddział pod dowództwem kapitana Trettona przedarł się przez linie wroga i uszkodził jego modemy. Flota Microsoftu nie mogąc połączyć się z Internetem w celu autoryzacji sprzętu, stała się w mgnieniu oka bezużyteczną kupą żelastwa. Imperator Hirai nie zawahał się nawet na chwilę. Obserwujący bitwę ludzie zebrani tysiącami na ziemi podnieśli szaleńcze okrzyki radości, gdy płonące okręty z wymalowanymi X'ami zaczęły spadać w kierunku oceanu. To był jedynie przedsmak nadchodzącej rzezi.

Po Growym Widmie, czyli zapowiedziach konsol nowej generacji w lutym i maju, doczekaliśmy się wreszcie drugiego epizodu zmagań gigantów. Wojna konsol rozpoczęła się na dobre i czekają nas ciekawe czasy. Zobaczmy jak wyglądało pierwsze poważne starcie.

Wojna konsol jest nieunikniona i jak się zastanowić w sumie potrzebna. Gdyby każda marka poszła w swoją stronę ( niczym Nintendo ) zrobiłoby się bardzo nudno, a brak konkurencji na karku rozleniwiłby twórców i inżynierów. Siłą rzeczy społeczność graczy musi zostać podzielona na zwolenników jednej z korporacji. Ciężko przy tym wszystkim zachować obiektywność i spojrzeć na sytuację chłodno, a już tym bardziej niemożliwe jest przedarcie się przez marketingowy bełkot i dostrzeżenie tego co stanowi prawdziwą wartość. Trudno więc mówić by po jednym E3 wojna była przesądzona. Skupmy się więc na najważniejszych elementach konferencji u obu firm.

## Konsola służy do grania.

To proste stwierdzenie przestaje być w dzisiejszych czasach oczywistością. Kultura All in One ( trochę więcej pisałem o tym przy okazji zapowiedzi Xboksa One ) zbiera żniwo i wkrótce pewnie wszystkie sprzęty zleją się w jeden. Sony wydaje się sprzeciwiać tej tendencji i od początku do końca powtarza, że Playstation 4 jest konsolą dla graczy. Jednocześnie zaprasza prezesa Sony Pictures Entertainment Michaela Lyntona, który opowiada nam o cudach multimedialnych jakie znajdziemy na konsoli. Przyznam, że w tym momencie zwątpiłem w Sony i bałem się, że skończy się na tym co MS zrobił w maju. Na szczęście chwile później pojawiły się gry. Mnóstwo gier.

XBOX ONE
PS4

XBOX ONE
PS4

Tymczasem Microsoft spełnił obietnicę, którą składał jeszcze przed zapowiedzią nowej konsoli – na E3 miał skupić się tylko na produkcjach na Xbox One i tak właśnie się stało. Zapewniano nas o parunastu tytułach ekskluzywnych i sporo z nich mogliśmy zobaczyć na konferencji. Znów zalała nas fala gier. Cudowne uczucie. Choć tym razem MS jakby wypadł lepiej, bo jego prezentacja składała się z samych zwiastunów, zapowiedzi i rozgrywek. Żadnych multimediów, technicznych bebechów, nowych usług ( może poza odpowiednikiem PS+ na Xboxa 360, ale to akurat przydatna propozycja ).

Jednak nie ilość, a jakość się liczy. Sony wie co grzeje graczy i przyciągnęło większość najważniejszych marek na swój pokaz. Zaczynając od GTA V na PS3, a potem przechodząc do Final Fantasy XV (!), Assassin's Creed IV, Watch_Dogs, The Elder Scrolls Online i kończąc rozgrywką z Destiny. Wielkie tytuły i co ciekawe nie wszystkie to tasiemce. Co jeszcze łączy te gry? Wszystkie są wydawane na kilka platform jednocześnie i pojawią się również na Xbox One. To trochę niszczy ich pozycję „karty przetargowej". Oczywiście zakładając, że ekskluzywna skórka dla postaci nie jest dla nas decydującym czynnikiem przy wyborze konsoli na której zagramy w daną pozycję.

Żeby jednak być uczciwym trzeba przyznać, że MS również na swojej konferencji prezentował gry, których nie można zaliczyć jako atuty - nowy Metal Gear Solid czy Wiedźmin 3. Jeśli więc spojrzymy na wizerunkową bitwę na to kto podpisze lepsze umowy o współpracę to Sony wydaję się zwycięskie. Spójrzmy jednak na, bardziej praktyczne dla graczy, starcie o pozycje ekskluzywne.

Sony najpierw przypomina o nadchodzących tytułach na „poczciwą czarnulkę" ( bo chyba powoli można uznać, że to miano przechodzi już z PS2 na PS3 ). The Last of Us, Puppeteer, Rain, Beyond: Two Souls i Gran Turismo 6 to w większości gry, które napawają dumą posiadaczy PlayStation 3. Wydaje się, więc że równie kolorowo będzie na konsoli nowej generacji. Z nowych tytułów zostały pokazane The Order 1886, DriveClub oraz Knack. Poza tym zobaczyliśmy zwiastun nowego Killzone'a oraz inFamous. Niestety brak jakichkolwiek materiałów z rozgrywki sprawia, że ciężko cokolwiek powiedzieć o tych grach. Pokazano techniczne demo o nazwie The Dark Sorcerer i znów brak szczegółów zamyka mi usta. Pozostaje tylko czekać na to jak sprawa rozwinie się już na samych targach.

Punkt zwycięstwa ostatecznie ląduje więc na koncie Microsoftu, który na swojej konferencji zaprezentował kilka smacznych kąsków. Podobnie jak Sony zaczął od informacji o ciągłym wsparciu Xboxa 360 i pokazał zapowiedzi ekskluzywnych World of Tanks oraz Max: The Curse of Brotherhood. W grę od Wargaming.net grał już każdy kto miał, a druga pozycja to urocza przygodówka – tylko i aż. Równowaga musi być i skoro tak słabo wygląda oferta dla X360 to cała para musiała zostać przeniesiona na nową generację. Tak też było - zobaczyliśmy zapowiedzi ekskluzywnych Sunset Overdrive, Forza 5, Minecraft: Xbox One Edition, Quantum Break, D4, Crimson Dragon, Below, nowego Halo i gry od Black Tusk Studio. Jakby tego było mało mogliśmy obejrzeć rozgrywki z Ryse: Son of Rome, Killer Instinct, Project Spark, Dead Rising 3 i Titanfall. Wszystkie te pozycje pojawią się tylko na nowym Xboksie. Przynajmniej póki co.

MS może nagrabił sobie bardzo słabą zapowiedzią, ale myślę, że większość grzechów odpokutował prezentując naprawdę mocny zestaw gier na nową konsolę. Oczywiście nie wiemy nic o jakości tych tytułów, w dodatku samo E3 jeszcze jest przed nami, ale bierzemy póki co pod uwagę pierwsze starcie, czyli konferencje.

W growym starciu należy wyróżnić jeszcze mniejszą bitwę, która może mieć jednak niebagatelne znaczenie. Mianowicie walkę o niezależnych twórców. W tej kwestii Microsoft wypada bardzo blado. Podczas zapowiedzi PS4 mogliśmy zobaczyć The Witness, wszyscy wówczas piali z zachwytu, że gigant postanowił zaprosić na tak ważne wydarzenie niezależnego ( przynajmniej był nim póki nie zjawił się u Sony ) twórcę Jonathana Blowa. Jakby w odpowiedzi na to, mieliśmy okazję usłyszeć na E3 kilka gadek o tym jak Xbox jest dobrym miejscem dla gier indie, czego poparciem miał być zwiastun Below, gry od twórców Sword & Sworcery. Sony jednak zmiażdżyło konkurenta w tej dyscyplinie prezentując multum produkcji niezależnych, które zmierzają na PlayStation 4. Ten fragment konferencji naprawdę robił wrażenie.

## Aspekty techniczne królują w tej generacji

Powiedzmy to jasno i klarowanie – Sony wygrało w oczach graczy, bo powiedziało „nic nie zmieniamy w kwestii używanych gier”. Jakbym cofnął się w czasie o rok i powiedział, że w ten sposób PS4 zaskarbi sobie serca tysięcy graczy to pewnie by mnie wyśmiali. Gdyby MS nie strzelił sobie strzałą w kolano i nie zaczął mącić graczom w głowach w sprawie używanych gier, podłączenia do Internetu i inwigilacji przez Kinecta, to wybiłby wielki argumentu Japończykom. Wystarczyło o tym nie mówić ( oczywiście najlepiej byłoby nie wprowadzać tych zmian ), albo przynajmniej mówić ukradkiem lub łagodniej, i w starciu konferencji Sony prawdopodobnie by poległo. Wiecie co przypomina mi ta sytuacja? Imperator Palpatine też rozbuchał galaktyczną wojnę, żeby potem powiedzieć, ze wszystkich uratuje tylko niech oddadzą mu władzę. Sony udaje paladyna ( w sensie rycerza na białym koniu ), którym w sumie nie jest, bo przecież problem z używanymi grami Microsoft sam sobie stworzył. No, ale wiadomo zagrania pod publikę zawsze procentują. Co tu dużo gadać, sam klaskałem jak Tretton wbijał kolejne szpile Microsoftowi.

Nie możemy jednak zapominać, że to była tylko konferencja i mimo, że Sony dostaje za kwestie techniczne punkt zwycięstwa, to jednak wciąż nie ma pełnej jasności jak to wszystko będzie wyglądać na X1. Zresztą póki w praktyce nie zobaczymy tych rozwiązań, nic nie będziemy wiedzieć. Podobnie z Sony – zwróćcie na przykład uwagę na slajdy z prezentacji. Brak konieczności bycia podłączonym do sieci, czy logowania się co określony czas tyczy się gier na dyskach Blu-Ray. Możliwe, więc że sprawa wygląda inaczej, gdy pobieramy grę z sieci. Niby to i tak lepiej niż u MSa, ale po pierwsze na PS4 takie gry nie będą zapisywały się w chmurze, po drugie jednak coraz więcej gier kupujemy w internetowych sklepikach. Może się okazać, że by cieszyć się w pełni z dobroci PS+ ( który również pojawi się na nowej konsoli ) będziemy musieli spełniać podobne warunki co na Xboksie.

## Najważniejsza i tak jest kasa

Ostatni punkt zwycięstwa znów otrzymuje Sony. Tym razem za cenę nowej konsoli, bo nie ma się co oszukiwać, że 100$ jest sporą różnicą i tak jak w poprzednich dwóch starciach można było się doszukiwać drugiego dna, tak tutaj sprawa jest jasna – PlayStation 4 jest tańsze. W dodatku, tu już zaleta lokalna, pojawi się u nas w kraju wcześniej niż Xbox One co równie mocno może zadecydować o jego sukcesie jak fakt, że będzie obsługiwać używane gry. Tylko tyle, że cena to zawsze przewaga chwilowa. Microsoft łatwo może wyrównać w tym wyścigu wydając jakąś tańszą wersję konsoli lub dodając coś do obecnej oferty ( pad, gra, większa pojemność ).

## Wygrana wizerunkowa

Sony nauczyło się sporo od poprzedniej generacji. Wie, że ważniejsze od super bebechów i wielkich deklaracji, jest mieć po swojej stronie graczy. Nie sposób nie odnieść wrażenia, że to firma, która robi właśnie to czego oni oczekują - pokazuje na swojej konferencji silne marki, deklaruje wsparcie dla twórców niezależnych, daje świetne usługi jak PS+, pozbawia konsolę irytujących ograniczeń i wreszcie podaje za to wszystko rozsądną cenę. Z drugiej strony jak spojrzeć na to głębiej, można znaleźć dużo wątpliwości, marketingowego bełkotu i tylko pozornych plusów.

Dla odmiany Microsoft postępuje zupełnie inaczej i mimo, że prezentują wypełnioną po brzegi paczkę tytułów ekskluzywnych to nie potrafi zaskarbić sobie przychylności graczy. Trzeba jednak pamiętać, że gracze to marudna społeczność, która jak przychodzi co do czego i tak wyda pieniądze na dobrą zabawę. Może się więc okazać, że pomimo kiepskiego PRu, Xbox One zdoła przyciągnąć klientów. Zwłaszcza, że bardzo duży procent jego potencjalnych nabywców nie ma pojęcia o całej aferze z używkami. Zresztą nie sądzę by mniej lub bardziej udana konferencja było decydującym argumentem dla klienta stojącego w sklepie przed półką z grami i konsolami.

Pierwsze poważne starcie w Wojnie Konsol wygrywa Sony, ale broń boże nie mogą osiąść na laurach, gdyż walka dopiero się rozpoczęła.

PS: Śmiesznie w tym wszystkim wygląda Nintendo, które jakby olewając wszystko co się dzieje dookoła, kroczy sobie własną ścieżką czego pięknym dowodem była prezentacja Nintendo Direct w ramach E3. Wielkie N zawsze było dosyć ekscentryczne pod tym względem, ale w tej generacji to już jakieś skrajne odjechanie. Niemniej ujawniło kilka fajnych pozycji więc pokaz warto obejrzeć.

PS4
OPTIONS
SHARE
SONY

# WWW.PS3GAMER.PL

Adres redakcji czasopisma i serwisów - ul. Helska 10/8 81-707 Sopot - tel: 505-725-190
email: redakcja@gamersmagazine.pl lub redakcja@ps3gamer.pl

## - - REDAKCJA - -

Szymon Zygadłowicz
505-725-190
- Oferty współpracy - Reklama -
szygadlowicz@gamersmagazine.pl
szygadlowicz@ps3gamer.pl
uni-prossent@wp.pl
Redaktor Naczelny

Michał Gaik
mgaik@gamersmagazine.pl
mgaik@ps3gamer.pl
Zastępca Redaktora Naczelnego

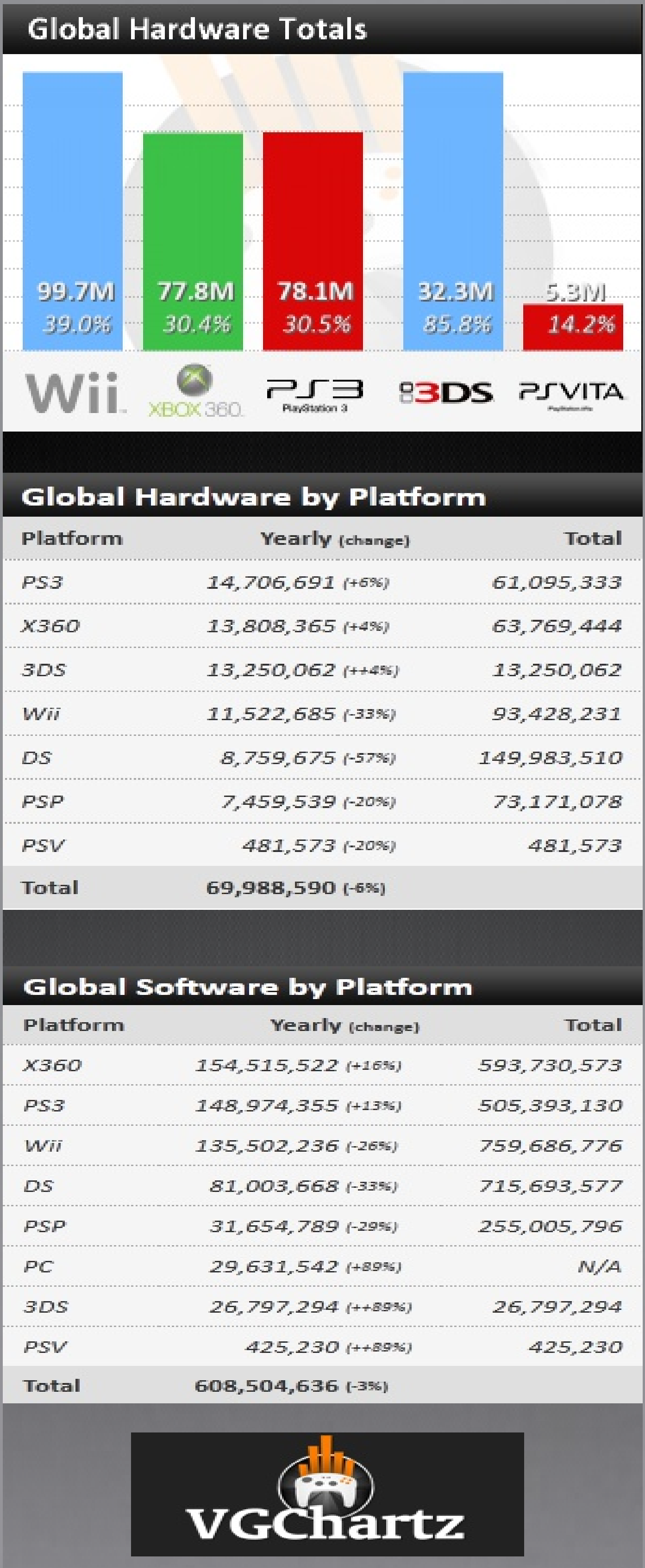
PUBLICYSTA
Maciej Sly Darklighter

### OKAZJONALNIE POJAWILI SIĘ

Maja Świerkot, Grzegorz Kondziela (NEO PLUS), Artur Toczyński, Maciej Czerniawski (Black Games), Damian Semkowicz, Paweł Typiak (Gramy na Maxa), Patrycja Cuber, Karol Riebandt

Materiały zawarte w czasopiśmie, należą do GAMERS MAGAZINE i są stworzone przez redaktorów czasopisma, nie mogę być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do jakiej kolwiek inne formy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treści reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe wraz ze zdjęciami są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Wydawca ostrzega że sprzedaż i dystrybucja aktualnych i archiwalnych numerów jest zabroniona. Jaka kolwiek działalność komercyjna z wykorzystanie magazynu GAMERS MAGAZINE lub PS3GAMER.PL bez zgody wydawcy skutkuje odpowiedzialnością sądową.

## - - STATYSTYKI SPRZEDAŻY - -



### Global Hardware by Platform

| Platform | Yearly (change) | Total |
|---|---|---|
| PS3 | 14,706,691 (+6%) | 61,095,333 |
| X360 | 13,808,365 (+4%) | 63,769,444 |
| 3DS | 13,250,062 (++4%) | 13,250,062 |
| Wii | 11,522,685 (-33%) | 93,428,231 |
| DS | 8,759,675 (-57%) | 149,983,510 |
| PSP | 7,459,539 (-20%) | 73,171,078 |
| PSV | 481,573 (-20%) | 481,573 |
| Total | 69,988,590 (-6%) | |

### Global Software by Platform

| Platform | Yearly (change) | Total |
|---|---|---|
| X360 | 154,515,522 (+16%) | 593,730,573 |
| PS3 | 148,974,355 (+13%) | 505,393,130 |
| Wii | 135,502,236 (-26%) | 759,686,776 |
| DS | 81,003,668 (-33%) | 715,693,577 |
| PSP | 31,654,789 (-29%) | 255,005,796 |
| PC | 29,631,542 (+89%) | N/A |
| 3DS | 26,797,294 (++89%) | 26,797,294 |
| PSV | 425,230 (++89%) | 425,230 |
| Total | 608,504,636 (-3%) | |